МОГУЧАЯ МИНИ-ФИГУРКА LEGO®: ЛЛОЙД С ЗОЛОТЫМ МЕЧОМ!

LEGO NINJAGO

6+

02003
9 772312 189018

№ 3

ИГРУШКА LEGO®!

ЛЛОЙД

Зелёная энергия!

1 ГОЛОВА 2 ЛИЦА

Запретное Кружитцу

ЗАХВАТЫВАЮЩАЯ ИГРА!

Я отправлю тебя в нокаут!

КТО ОДОЛЕЕТ БЕЗУМНОГО-ПОВАРА?

Самое время встряхнуться!

Заставим злодеев покрутиться!

БАМ!

КОМИКС 12 СТРАНИЦ!

2 потрясающих плаката!

ORIGAMI

ИМПЕРИЯ ПРАЙМ

КРУТОЙ СЕЗОН!

Самое время поиграть! Ниндзя раскрыли планы **Механика** – мелкого злодея низшего уровня, который внезапно стал одним из **опаснейших**. За ним явно стоит какая-то сила, **куда большая**, чем он сам. Какую роль во всём происходящем исполняет старая видеоигра **«Империя Прайм»**? **Джей** готов погрузиться в игровой мир, но ему нельзя терять бдительность, ведь на этот раз **«Game over»** будет иметь очень серьёзные последствия!

ЗЛОДЕИ ИЗ МИРА ВИДЕОИГРЫ!

«Империя Прайм» – не детская игра. Здесь **крысы** всячески усложняют жизнь честным игрокам и на каждом шагу бросают им вызов. Но пока они отвлекают внимание небольшими неприятностями, главная опасность исходит от **Красных Визоров**. Они запрограммированы на **устранение** игроков – вот настоящая угроза для каждого героя. А за этим стоит мощь **Унагами**, вот только кто это? Обо всём этом – в новом сезоне **LEGO® NINJAGO®**!

Двойное турбо Кая! Стр. 30

СТАРТ!

Решай головоломки и узнавай, на сколько ты поднялся в рейтинге и какого уровня достиг.

X УРОВНЕЙ НИНДЗЯ ВВЕРХ

Твой рейтинг ниндзя – на стр. 34.

ЗАГРУЗКА... ЗАПУСК...

4 **Игрушка:** Зелёный ниндзя
Ллойд высвобождает свою энергию.

6 **Задание:** идём на рекорд!
Реши хитрые головоломки ниндзя!

8 **Задание:**
Джей ударяет по струнам
Что с гитарой ниндзя Молний?

10 **Комикс.** Часть 1
Играть, чтобы добыть игру.

16 **Задание:** проведи ниндзя!
Создай игру и помоги героям!

22 **Комикс.** Часть 2
Играть, чтобы добыть игру.

28 **Игра:** одолей Сушими!
Кто пройдёт все три этапа?

30 **Наборы:** вдвое горячей!
Лучшая техника Огненного ниндзя.

32 **Создай:**
твой собственный ниндзя
Образ героя — в твоих руках!

33 **Наша почта:**
секрет разнообразия
Ваши лучшие рисунки.

34 **Что дальше?**
Бррр! Ледяной Император наступает!

2 КРУТЫХ ПЛАКАТА

НАЙДИ ТАИНСТВЕННЫХ ЦЫПЛЯТ!

Ниндзя долго искали эту редкую птицу: на страницах, где она прячется, вместо номера — цыплёнок. Найди её везде!

КОМИКС Стр. 10, 22

СВЯЖИСЬ С НАМИ ПО АДРЕСУ:

123112, Москва, Пресненская наб., д. 6, стр. 2 , 14-й этаж, журнал «НИНДЗЯГО»
или электронной почте: NINJAGO@premierapb.ru

Журнал LEGO® NINJAGO® / ЛЕГО НИНДЗЯГО
№ 3 (65) 2020 г.
Для детей младшего школьного возраста.

Учредитель / издатель:
ООО «Группа компаний «Оригами»
123112, Москва, Пресненская набережная, дом 6, строение 2, помещение № 23
Директор — Александра Шипетина

Директор департамента «Детские журналы» — Анна Дейкало
Главный редактор — Михаил Першин
Редактор — Ая Крестьева
Начальник отдела вёрстки — Андрей Пронин
Вёрстка — Мария Минакова
Переводчик — Екатерина Захорова
Корректор — Нина Хромова
Журнал зарегистрирован Федеральной службой по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций.

Свидетельство о регистрации ПИ № ФС 77-65908 от 06 июня 2016 г.
Адрес редакции: 123112, Москва, Пресненская набережная, дом 6, строение 2, 14-й этаж, тел.: (495) 234-30-13

Отдел PR и маркетинга: Ксения Майер
E-mail: origami_ost@premierapb.ru

Заказ недостающих номеров: moykiosk.ru

Распространение: ООО «Группа компаний «Оригами».
Тел./факс: (495) 234-30-13

LEGO, the LEGO logo, the Brick and Knob configurations, the Minifigure and NINJAGO are trademarks of the LEGO Group. ©2020 The LEGO Group. Produced under license from the LEGO Group. License contact: Blue Ocean Entertainment AG, Germany. All Artwork ©2019 by Blue Ocean Entertainment AG, Germany.

Тираж – 40 000 экземпляров.
Цена свободная.

УДК: 379.8 (051.053.2) ББК: 74.100.58.5
Дата подписания в печать: 25.02.2020
Дата изготовления: март 2020 г.
Заказ № 190/21719

Формат издания: 210 x 280 мм. Вид печати: офсет
Усл. печ. л.: 6. Гарнитура шрифта: Impact.
Вид бумаги: используемая бумага сертифицирована по FSC.

Уполномоченная организация по принятию претензий от покупателей: ООО «Белония М», 119192, Россия, Москва, Мичуринский пр-т, д. 8, стр. 2.
Тел.: +7 (495) 615-84-57.

Товар сертифицирован. Соответствует требованиям ТР ТС 007/2011.

В соответствии с ФЗ 436 маркируется знаком 6+
Изготовитель: ООО «Компания «Юнивест Маркетинг»

Место нахождения и фактический адрес: 08500, Украина, Киевская обл., г. Фастов, ул. Полиграфическая, д. 10, www.univest-print.com

Импортёр в Беларусь: ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, 57Б, офис 123. Тел.: +375-17-331-94-27 (41)

Журнал с вложениями по цене журнала.
Полное или частичное воспроизведение материалов, содержащихся в издании, возможно только с письменного разрешения редакции. Редакция не несёт ответственности за содержание рекламных материалов.
© ООО «Группа компаний «Оригами», 2020 г.

6+ FSC www.fsc.org EAC

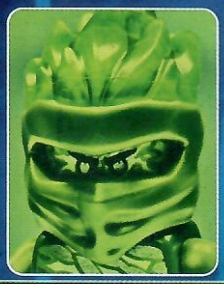
ЛЛОЙД

+ СИЛА

+ ЛИДЕРСТВО

ЗЕЛЁНЫЙ

При такой мощи весь огонь станет зелёным!



В эпизодах 9,10,14 и 15 11-го сезона Ллойд активирует Запретное Кружитцу!

МАСТЕР ЭНЕРГИИ

Зелёный ниндзя **сверхзаряжен**. Герои попали в игру **«Империя Прайм»**. Сначала это показалось захватывающим, но дело быстро приобрело серьёзный оборот. Кроме забавных **костюмов** тут есть **Подбитые Крысы**, сеющие повсюду хаос, и опасные **Красные Визоры**, прислуживающие мастеру разума **Унагами**, который хочет схватить ниндзя.

СНАРЯЖЕНИЕ

САБЛЯ НИНДЗЯ

СУПЕРГЛАДКАЯ | +ЗОЛОТО | +КИСТОЧКА

Классическая **сабля ниндзя** идеально сочетает в себе **функциональность** и потрясающий **внешний вид**. А кроме этого у неё на рукоятке — **золотая кисточка**. Круто!

1 ГОЛОВА – 2 ЛИЦА

НАЙДИ!

Фото Герта Краутбауэра, www.krautbauer.net

Идеальный (на)ряд!

Ллойду нужно выбрать **аватар** из базы данных, прежде чем начнутся приключения. В точности соответствует твоей игрушке только **один** из всех. Определи правильный аватар. А ещё здесь показаны **две** совершенно одинаковые фигурки. Найдёшь их?

А

Б

В

Г

Д

Е

Ж

З

И

К

1 УРОВЕНЬ НИНДЗЯ ВВЕРХ

Единственно верный ответ — на стр. 34.

ЗАДАНИЕ

НАЙДИ ФИГУРКИ!

По всей странице снуёт туда-сюда толпа **героев** и **злодеев**. Попробуй навести в этом хаосе порядок и найди **трёх** героев и **трёх** злодеев, которые держатся вместе — в **указанном порядке**. Учти: каждая троица проносится через страницу **дважды**!

2 УРОВНЯ НИНДЗЯ ВВЕРХ

НАЙДИ ГЕРОЕВ:

НАЙДИ ЗЛОДЕЕВ:

ВНИМАНИЕ!
Ниндзя тоже могут быть одеты в безумные костюмы!

И ЕЩЁ:

1. Один персонаж побывал у **парикмахера**. Кто?
2. Найди фигурку с **наименьшей** силой.
3. Сколько раз пересекает страницу **Джей**?
4. Один злодей что-то **жуёт**. Кто это?

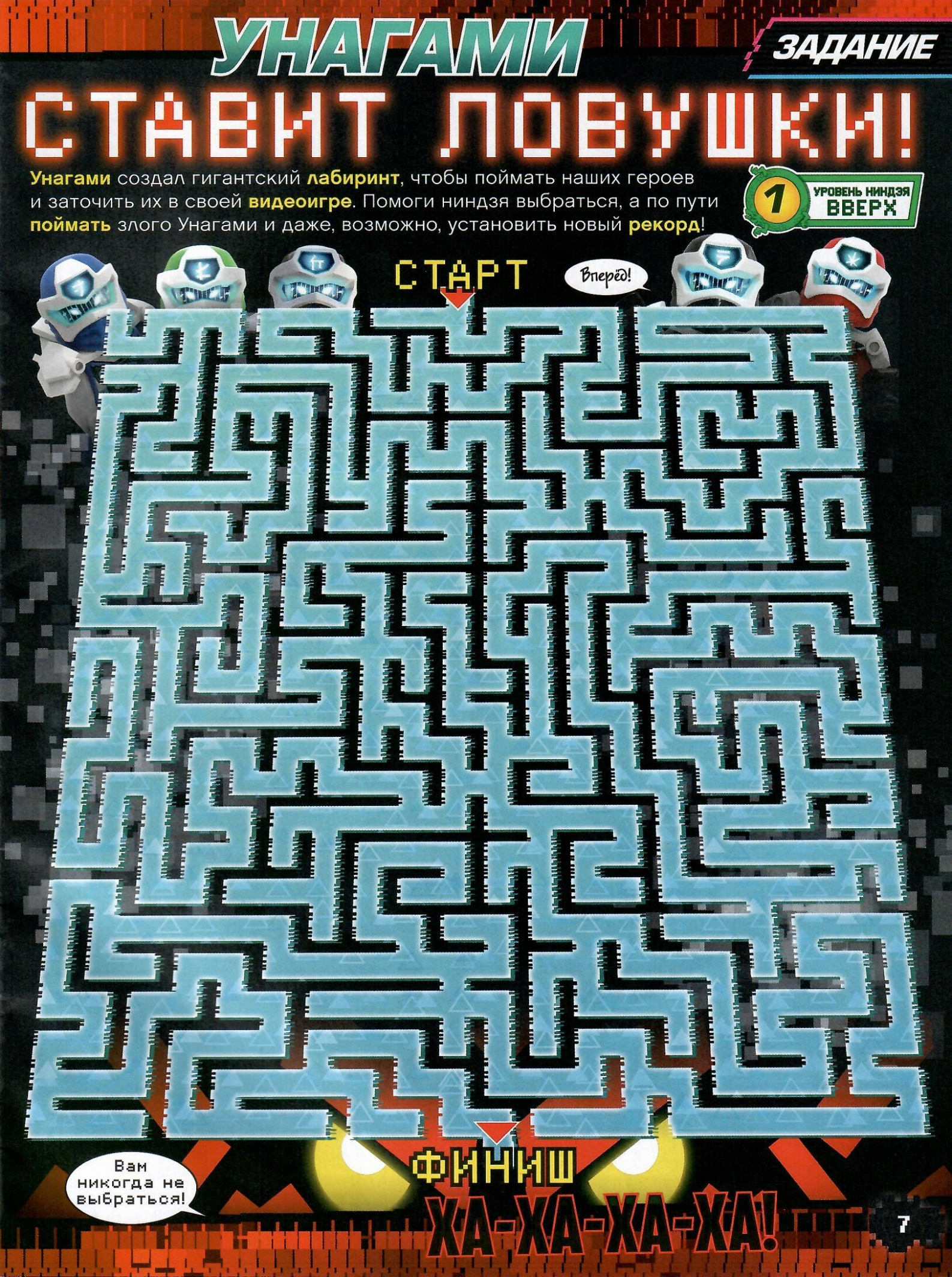
Идеально подходящие ответы можно найти на стр. 34.

ЗАДАНИЕ

УНАГАМИ СТАВИТ ЛОВУШКИ!

Унагами создал гигантский **лабиринт**, чтобы поймать наших героев и заточить их в своей **видеоигре**. Помоги ниндзя выбраться, а по пути **поймать** злого Унагами и даже, возможно, установить новый **рекорд**!

1 УРОВЕНЬ НИНДЗЯ ВВЕРХ



ЗАДАНИЕ

ДЖЕЙ И ЕГО ГИТАРА

Джей хотел записать по-настоящему классное гитарное соло, но от волнения порвал струну. Он так растерялся, что забыл **последовательность аккордов**. Помоги гитаристу записать **правильный** порядок музыкальных фрагментов!

1 УРОВЕНЬ НИНДЗЯ ВВЕРХ

ПРАВИЛЬНО:

ОТВЕТ:

НАЙДИ!

Хочешь послушать рок? Отправляйся за ответом на стр. 34!

LEGO
NINJAGO
Узнай больше на
lego.ru/ninjago
ПРОКАЧАЙ СВОЕГО НИНДЗЯ!
реклама
LEGO, the LEGO logo, NINJAGO and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. ©2020 The LEGO Group.

ИГРАТЬ, ЧТОБЫ ДОБЫТЬ ИГРУ!

Автор — Жан Диптер.
Иллюстрации Наташи Рёмер (рисунки) и Марии Ланцуты (раскраска).

Думаю поставить в баре игровой автомат с «Империей Прайм»...
Правда? А где ты её купишь?
В этом-то и проблема. Игра повсюду, но никто её не продаёт.
?!
Мы тоже её разыскиваем.
ГЕЙМИНГ КОН
НИНДЗЯГО
Смотрите! «Гейминг-кон»! Вот где мы можем найти ответы!
Завтра здесь соберутся продавцы, коллекционеры, программисты, фанаты. Мы сможем найти то, что ищем!
И уже на следующий день...
ГЕЙМИНГ КОН
Представить не мог, что увижу столько людей, одетых в такие странные костюмы!
Наши костюмы тоже странные.
Это не костюмы, а рабочая форма!
Тогда за работу!

Здесь есть всё, что только можно вообразить! Даже реплика гоночного грузовика из «Ниндзя-гонщик 5»!
Там случайно не Мамаша Думсдей?

Привет, Руфус! Что ты здесь делаешь?
Как всегда, ищу новые экспонаты для коллекции. А вы, ребята?
Нам нужна информация об «Империи Прайм».

А, «Империя Прайм»...
...мифическая видеоигра, созданная Милтоном Дайером. В ней надо было собирать Ключтаны, которые игроки находили на разных уровнях. Там был...
...уровень гонок...
...и уровень приключений.
Милтон Дайер?! Программист?
Вот именно! За всем этим стоит он.
КЛЮЧТАНА

Не нравится мне всё это. Парень сделал игру, исчез, а теперь она сожрала Джея.
Похоже на злодейский план!
Ты считаешь, что этот Дайер может оказаться злодеем, выступающим против НИНДЗЯГО Сити?
А что тут невозможного?
Что? Новый злодей? А коричневый ниндзя не нужен?
Дарет, что ты тут делаешь?
?!
Ищу «Империю Прайм», что же ещё?
ТССС!
Вам нужна «Империя Прайм»? Тогда у меня есть для вас кое-что — невероятно редкая копия самой первой бета-версии игры!
Покупаю!
О-ПА!
Отвали, она нужна нам!
Нет, мне!
Как бы не так!
БОМП!

БУМП!
Механик? Ниндзя нашли тестовую версию игры!
Что? Заполучите её!
Большое спасибо!
ЦАП!
Идём!
Эй, они украли нашу игру!
ТЫДЫХ! ТЫДЫХ! ТЫДЫХ!
Вперёд!
ХОП!
За ними!
ВВРРРРММММ!
ББРРРРРМ!

ПРОДОЛЖЕНИЕ НА СТР. 22!

ПРОКАЧАЙСЯ!

ПОВЕРНИ СТРАНИЦУ!

Непростая задача ниндзя станет для тебя двойным испытанием. Первое: дорисуй в сетке площадки, обозначенные буквами справа. Второе: проложи по ним путь каждому ниндзя. Они бегут вправо, пока не развернутся на стрелках. Если дорожка обрывается, падают, пока не достигнут новой площадки, и продолжают путь по ней. Ниндзя может пользоваться лестницей своего цвета. Цель — добраться до одного из артефактов. Что добудет каждый ниндзя, а какие предметы останутся?

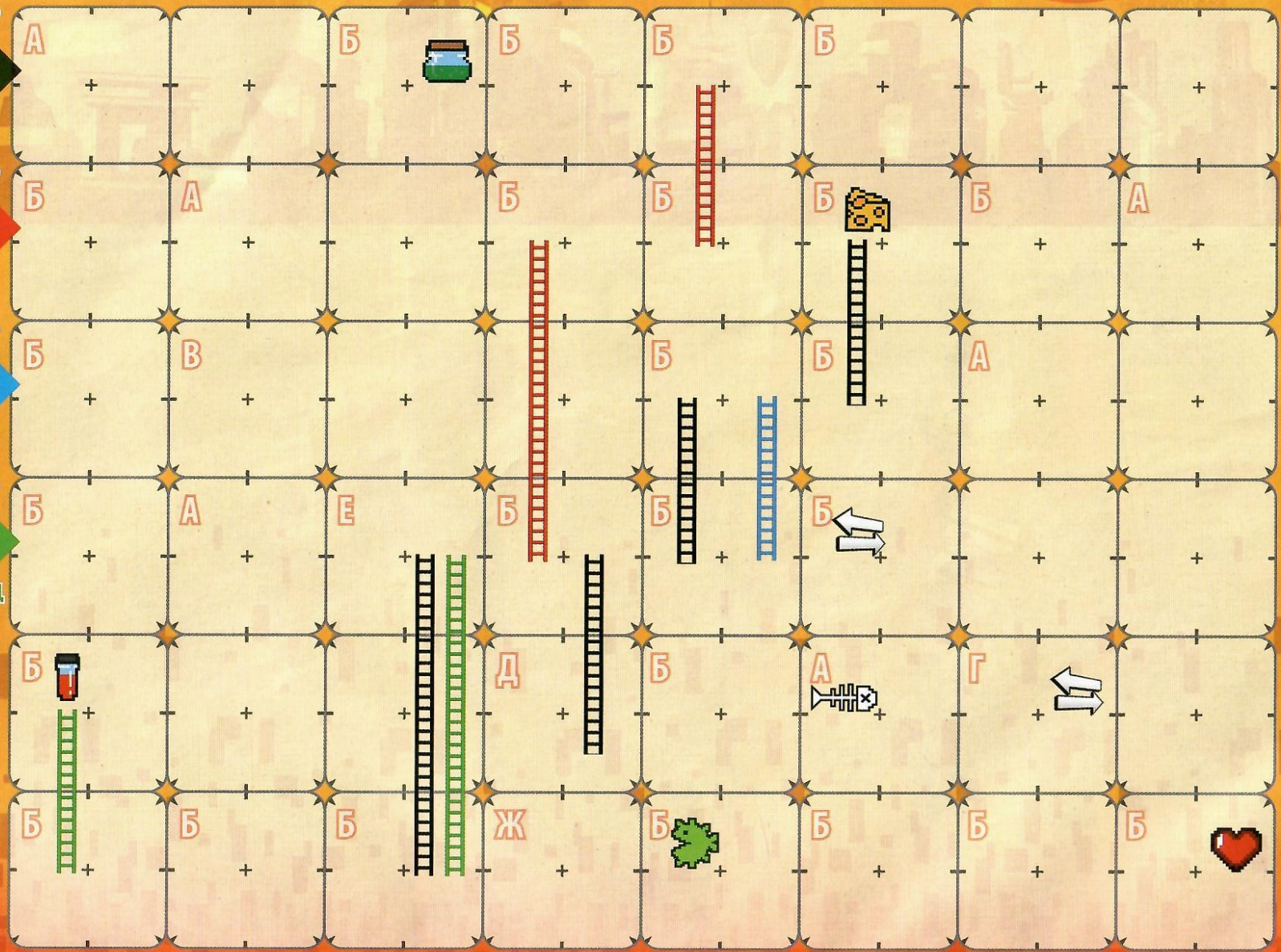
2 УРОВНЯ НИНДЗЯ ВВЕРХ

СТАРТ КОУЛ

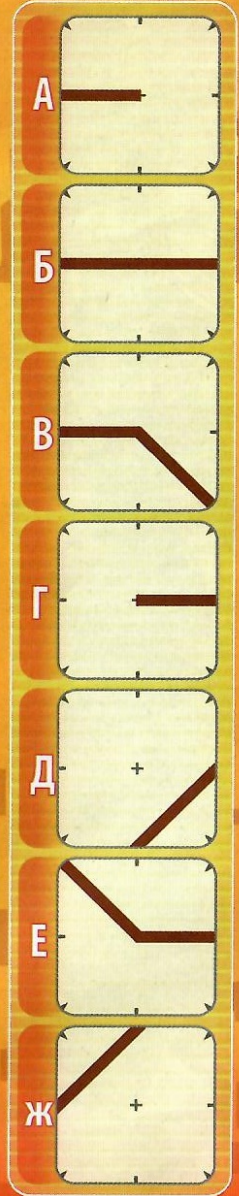
СТАРТ КАЙ

СТАРТ ДЖЕЙ

СТАРТ ЛЛОЙД



Площадки:



Прямой путь к решению лежит на стр. 34.

LEGO
NINJAGO

LEGO
NINJAGO

LEGO, the LEGO logo, the Brick and Knob configurations, the Minifigure and NINJAGO are trademarks of the LEGO Group ©2020 The LEGO Group. Produced by Origami Group LLC under license from the LEGO Group

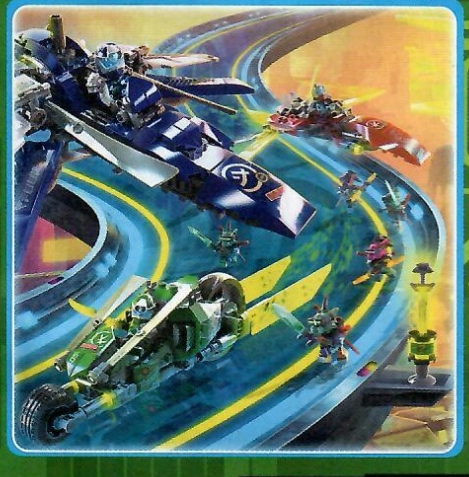
LEGO, the LEGO logo, the Brick and Knob configurations, the Minifigure and NINJAGO are trademarks of the LEGO Group ©2020 The LEGO Group. Produced by Origami Group LLC under license from the LEGO Group.

СБОЙ НА ЭКРАНЕ

Зейн наблюдает за гонкой ниндзя на **цифровом** ипподроме! Но из-за **сбоя** части картинки перемешались. Можешь собрать её снова, чтобы **восстановить** оригинал? Запиши **буквы** в правильной последовательности!

1 УРОВЕНЬ НИНДЗЯ ВВЕРХ

ОРИГИНАЛ

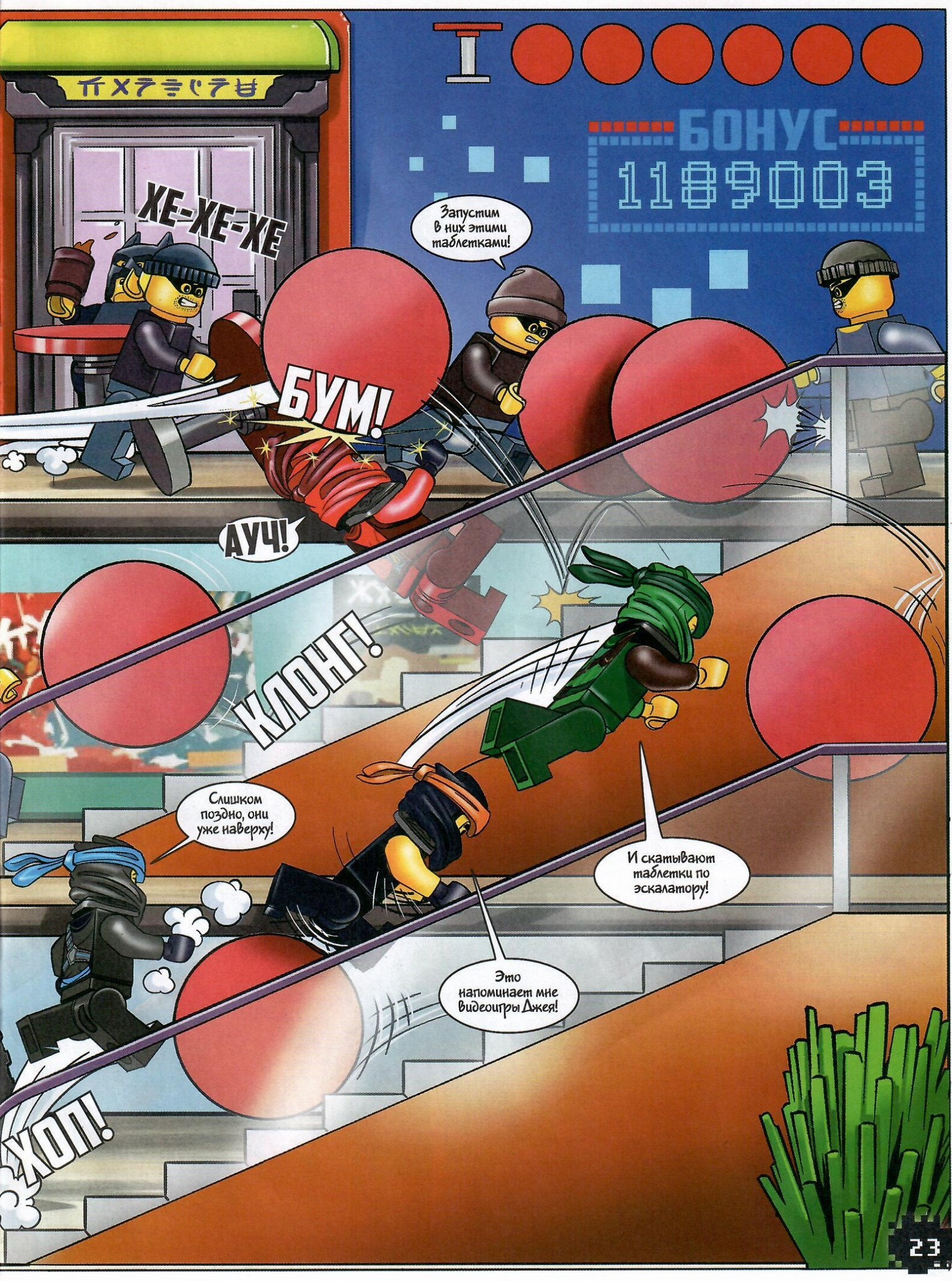


ПРАВИЛЬНЫЙ ПОРЯДОК:

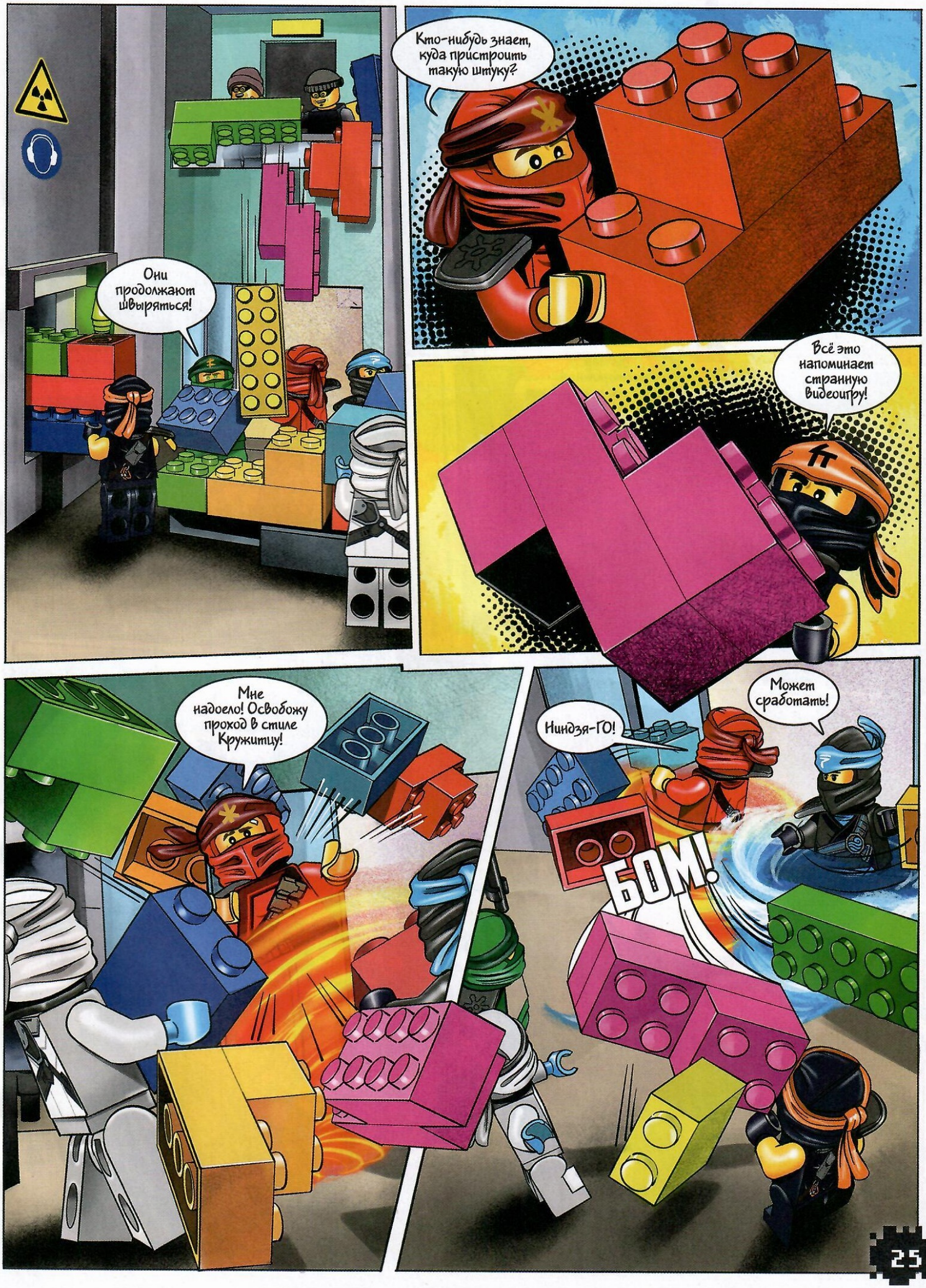
1
2
3
4
5
6
7

Запутался? Ответ ты найдёшь на стр. 34.

Подручные Механика на шаг опережают ниндзя...
Они сзади! Остановим их!
Надо просто перепрыгивать!
ХОП!


БОНУС
1189003
ХЕ-ХЕ-ХЕ
Запустим в них этими таблетками!
БУМ!
АУЧ!
КЛОНГ!
Слишком поздно, они уже наверху!
И скатывают таблетки по эскалатору!
Это напоминает мне видеоигры Джея!
ХОП!

ЗАРЯД
1UP!
Со скоростью
Они пытаются сбежать через зал отгрузки!
Скорее, пока они не добрались до машины для побега!
Ух!
БУМП!
Тупик?!
СВУ-У-У-УП!
Путь завален!
Помоги убрать эти блоки!
Бесполезно. Они застряли в проходе!
ТЫЩ
СВИФФ!
Просто надо правильно их уложить один к одному!


Они продолжают швыряться!
Кто-нибудь знает, куда пристроить такую штуку?
Всё это напоминает странную видеоигру!
Мне надоело! Освобожу проход в стиле Кружитцу!
Ниндзя-ГО!
Может сработать!
БОМ!

БОНК!
Поберегись!
С дороги!
Вы там поосторожнее! Хоть всё это и смахивает на видеоигру, но на её прохождение у нас только одна жизнь.
Давайте работать вместе, мы же команда!
СВУ-У-У-У-У-УШ!
Взять их!
Что тако...
УА-АК!
А-А-А-А!
БАМ!
АУПС!

Позвольте? Благодарю!
Думаю, Механику придётся обзавестись новыми подпевалами.
ЦАП!
ХЛОП!
По возвращении в монастырь...
Ну-ка посмотрим, что это за такая «Империя Прайм»?! Давай, П. И. В. В. Ж, загружай её!
Что?!
О не-е-е-ет!
Да это же...
...просто отвратительная игра!
Продавец нас обманул!
Жаль, что нет Джея: он единственный, кого бы эта игра порадовала.

КТО ОСТАНОВИТ БЕШЕНОГО ПОВАРА?

Сушими – безумный повар Унагами — вызывает тебя и твоего друга на соревнование с **тремя** заданиями. Кто сумеет пройти все **три уровня**, получить больше **очков** и остановить Сушими? Зови друга, берите фигурки, кубик и начинайте игру!

УРОВЕНЬ 1 ПОЛУЧИ 1 ОЧКО

ТОРОПИСЬ!

Игроки ставят свои фигурки на поле «**Старт**», затем по очереди бросают кубик. Начинает игрок с самой **короткой стрижкой**. Фигурки двигаются к цели на столько шагов, сколько выпало на **кубике**. Если игрок остановился на **поле действия**, он должен следовать указаниям, а побеждает тот, кто первым придёт к **финишу**!

ПОЛЯ ДЕЙСТВИЯ:

УСКОРЕНИЕ
Вперёд на два поля!

ЛОВУШКА
Назад на два поля!

СЫР
Поменяйся с противником местами!

НАЙДИ!

УРОВЕНЬ 2 ПОЛУЧИ 2 ОЧКА

РИСКОВАННЫЙ ПОЕДИНОК!

Обстановка накаляется: сейчас или никогда! Вы должны сразиться в поединке ниндзя, который продлится **три раунда**. В раунде побеждает тот, кто первым набрал **три балла**. Игроки по очереди бросают **кубик**: тот, кто выбросил большее число, получает **1 очко**. Если выпало равное количество, очки не начисляются и кубик бросается заново. 3, 2, 1 – пусть всё решит кубик!

УРОВЕНЬ 3 ПОЛУЧИ 3 ОЧКА

НАРУБИ СУШИ!

А вот и финал! **Сушими** швыряет в тебя кусками суши. Возьми **меч** своей игрушки, отойди от стола на шаг и бросай его, стараясь поразить цели. Цифры покажут, сколько **баллов** приносит каждый бросок. Продолжайте кидать меч, пока каждый не попадёт в мишень **трижды**, после этого **сравните** полученные баллы. У кого больше, тот и победил на этом **уровне**!

ИГРА ЗАПУТАЛАСЬ?

Если в итоге вы с другом получили **равное количество** очков, кидайте **меч** в суши ещё раз. Победит тот, кто получит больше баллов.

ГИГАНТСКИЙ КЛИНОК

САМЫЙ РОБОТ–

ВДВОЕ ЭФФЕКТИВНЕЕ

1 НАБОР

ОГНЕННЫЙ НИНДЗЯ

С таким роботом я — истребитель!

СНАРЯЖЕНИЕ

9 прозрачных клинков, **благодаря которым Кай готов к любым** неожиданностям.

+ СИЛА

Вы никогда не поймаете нас, Подбитых Крыс!

БИЧ ЗЛОДЕЕВ!

Эта версия **робота** невероятно проворна, а в качестве **истребителя** может заставить улетучиться даже самую подлую **крысу**. Ещё бы: с таким-то огромным **клинком** и **двойной пушкой**!

БЫСТРЫЙ ДЖЕТ

ГРОМИТ ВРАГОВ!

УПРАВЛЯЕМЫЙ КОНТРОЛЛЕР

+ 2 ИГРУШКИ

Вперёд! Нас ждут Ключтана и победа!

НА ЭКРАНЕ:

Ты увидишь эту машину в 10-й и 11-й сериях 12-го сезона!

+ ЛОВКОСТЬ

2 УРОВНЯ НИНДЗЯ ВВЕРХ

ДРУЗЬЯ РЯДОМ!

Джей, **Коул**, **Ния** и **Ллойд** спрятались на этой странице и наблюдают за действиями **Кая**. Сможешь **отыскать** всех четверых?

+ 50 К СКОРОСТИ

КЛЮЧТАНА!

Эти мечи-ключи ждут игроков в конце уровня. Владельцы могут использовать их для перехода на следующий уровень. Три меча откроют вход в храм Унагами.

ТУРБОСКОРОСТЬ!

Встречаясь с **летающей версией** спидстера Кая, **злодеям** ничего не остаётся, как глотать цифровую пыль. Две **фронтальные пушки** расчистят дорогу **Огненному ниндзя**, куда бы он ни направлялся.

Ты найдёшь ответ на стр. 34.

НАЙДИ!

ЗАДАНИЕ

ТВОЙ АВАТАР-НИНДЗЯ!

В мире **видеоигры** ниндзя одеваются в **безумные** костюмы. Теперь твоя очередь! Берись за фломастеры и создай **собственных героев**!

ИГРОВОЕ ИМЯ:

НАСТОЯЩЕЕ ИМЯ:

СНАРЯЖЕНИЕ:

ОСОБЫЙ ПРИЁМ:

2-Е ЛИЦО:

ПОТРЯСАЮЩАЯ ФАНТАЗИЯ!

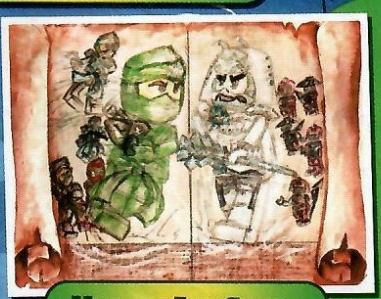
Змеи, **волки**, **драконы**!.. И, конечно, сами **ниндзя**! Кого только не встретишь в ваших рисунках, ребята! **Дерзайте дальше** и совершенствуйте своё мастерство!

Владислав Яныгин

Вероника Шамсутдинова

Артём Карпов

Тимофей Агарин



Мария Грибкова

Мирослав Пономарёв

Савелий Нехорошев (из ВКонтакте)

Дима Хопёрский

Анна Бохонько

Набор

ИГРОВАЯ КАПСУЛА ДЛЯ АВАТАРА КАЯ

получают:

САВЕЛИЙ НЕХОРОШЕВ, КЕМЕРОВО;
ДИМА ХОПЁРСКИЙ, ТОМСК;
АННА БОХОНЬКО, ГЕЛЕНДЖИК.

ИГРОВОЙ АВТОМАТ ЛЛОЙДА

получают:

ВЕРОНИКА ШАМСУТДИНОВА, П. ПАРКОВЫЙ;
ВЛАДИСЛАВ ЯНЫГИН, ЯКУТСК;
АРТЁМ КАРПОВ, ЭНГЕЛЬС.

ИГРОВОЙ АВТОМАТ ДЖЕЯ

получают:

МИРОСЛАВ ПОНОМАРЁВ, МОСКВА;
ТИМОФЕЙ АГАРИН, УФА;
МАРИЯ ГРИБКОВА, РОСТОВ-НА-ДОНУ.

www.vk.com/origami_ast

www.instagram.com/origami_ast

МЕЧТАЕШЬ ПОПАСТЬ В ЖУРНАЛ?

ТОГДА СКОРЕЕ ПРИСЫЛАЙ СВОИ РИСУНКИ НА КОНКУРС!

НАШ АДРЕС: 123112, МОСКВА, ПРЕСНЕНСКАЯ НАБ., ДОМ 6, СТР. 2, 14-Й ЭТАЖ, ЖУРНАЛ «НИНДЗЯГО».

ЭЛЕКТРОННАЯ ПОЧТА: NINJAGO@PREMIERAPB.RU

НЕ ЗАБУДЬ!

В ПИСЬМЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО НУЖНО УКАЗАТЬ ИМЯ, ФАМИЛИЮ, ПОЧТОВЫЙ АДРЕС И ИНДЕКС!

ЕСЛИ ВАМ БЫЛ ПРИСУЖДЁН ПРИЗ В ОДНОМ ИЗ ПРЕДЫДУЩИХ НОМЕРОВ И ОН НЕ ПОЛУЧЕН, ПОЗВОНИТЕ В РЕДАКЦИЮ!

Чтобы участвовать в розыгрыше призов, обязательно указывайте в письмах свои адреса! Эта информация не подлежит распространению и будет использована только в случае отправки приза. Решение судей окончательное. Сотрудники редакции не могут принимать участия в розыгрыше.

Приз может быть заменён на другой набор той же категории сложности.

ЕСТЬ ШАНС ПОЛУЧИТЬ ПРИЗ!

ИГРОВОЙ АВТОМАТ ЛЛОЙДА | ИГРОВОЙ АВТОМАТ ДЖЕЯ | ИГРОВАЯ КАПСУЛА ДЛЯ АВАТАРА КАЯ

НАЙДИ!

Узнай о планах злодеев в следующем выпуске!

Твоя игрушка: ЛЕДЯНОЙ ИМПЕРАТОР

НЕ ЗАБУДЬ ПРОЧЕСТЬ:

12 СТРАНИЦ КОМИКСА!

ИГРОВОЙ СЧЁТ

Сколько заданий ты выполнил верно? Узнай свой уровень!

РЕЙТИНГ НИНДЗЯ

МАСТЕР	10
ЛИДЕР	9
	8
НИНДЗЯ	7
	6
	5
УЧЕНИК	4
	3
	2
КАНДИДАТ	1

Ответы:

Пиксельные цыплята:
Стр. 4: над «1 голова – 2 лица».
Стр. 8: за частью Г.
Стр. 28: рядом с 3-м полем действия.
Стр. 31: за джетом Кая.
Стр. 33: рядом с Мирославом Пономарёвым.

Стр. 5:
Идеальный (на)ряд!
Соответствует игрушке Б.
Одинаковые — Б и И.

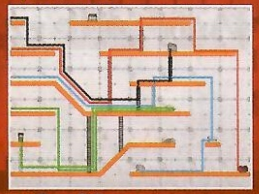
Стр. 6:
Найди фигурки!

И ещё: Отмечены: 1 — белым, 2 — зелёным, 3 — синим (5 раз), 4 — красным.

Стр. 7: Лабиринт с ловушками Унагами!

Стр. 8:
Джей и его гитара!
В, Б, Е, Д, Г, А.

Стр. 16
Прокачайся!



Стр. 21:
Сбой на экране
Д, Ж, В, А, Г, Е, Б.

Стр. 30 – 31:
Друзья рядом!

Остались:

НИНДЗЯ-ИГРА С КАРТОЧКАМИ!

ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

Как играть? Игроки делят карты **поровну** и складывают их **стопками**. В **каждый ход** игроки берут свои верхние карты, и тот, чей ход, называет **одно значение** со своей (например, скорость: 90). Если у карты **противника** этот показатель ниже, он отдаёт свою карту. Если нет, оставляет себе. Выигравший кладёт свою **сыгравшую** и **выигранную** карты в низ своей стопки. Следующий ход — того, кто **победил** в предыдущем. **Начинает** младший игрок. Если одна карта осталась **неразданной** (их нечётное количество), в первый ход старший игрок берёт её вместо своей верхней. Игра — **на время** (например, 5 минут). **Побеждает** тот, у кого в стопке больше карт.

НИНДЗЯ-ИГРА С КАРТОЧКАМИ!

ЧАСТЬ 1

ДИДЖИ-ЗЕЙН

СИЛА	78
СКОРОСТЬ	64
ЗАЩИТА	52
НАВЫКИ	91
МУДРОСТЬ	85

ДИДЖИ-КАЙ

СИЛА	89
СКОРОСТЬ	65
ЗАЩИТА	57
НАВЫКИ	65
МУДРОСТЬ	53

ДИДЖИ-НИЯ

СИЛА	70
СКОРОСТЬ	91
ЗАЩИТА	48
НАВЫКИ	89
МУДРОСТЬ	89

Получи больше **карточек** в следующих номерах!

БОГАЧ

СИЛА	77
СКОРОСТЬ	82
ЗАЩИТА	45
НАВЫКИ	23
МУДРОСТЬ	15

УНАГАМИ

СИЛА	91
СКОРОСТЬ	80
ЗАЩИТА	86
НАВЫКИ	89
МУДРОСТЬ	58

КРАСНЫЙ ВИЗОР

СИЛА	69
СКОРОСТЬ	74
ЗАЩИТА	72
НАВЫКИ	80
МУДРОСТЬ	21

АВАТАР-ЛЛОЙД

СИЛА	92
СКОРОСТЬ	58
ЗАЩИТА	46
НАВЫКИ	68
МУДРОСТЬ	91

АВАТАР-КАЙ

СИЛА	89
СКОРОСТЬ	75
ЗАЩИТА	49
НАВЫКИ	65
МУДРОСТЬ	53

АВАТАР-ДЖЕЙ

СИЛА	84
СКОРОСТЬ	89
ЗАЩИТА	56
НАВЫКИ	78
МУДРОСТЬ	51

Прочти **правила** этой увлекательной игры на обратной стороне!